

**PENGUNAAN MEDIA FILM KARTUN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAPILAN MENYIMAK CERITA SISWA KELAS VA
SDN BALASKLUMPRIK I NO.434 SURABAYA**

Ida Karunia

PGSD FIP, Universitas Negeri Surabaya (kania_11@yahoo.co.id)

Sri Hariani

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan penggunaan media film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita, meningkatkan hasil belajar menyimak cerita, dan mendeskripsikan kendala-kendala yang muncul dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SDN Balasklumprik I Surabaya. Rancangan penelitian menggunakan rancangan penelitian tindakan kelas dengan prosedur penelitian: perencanaan, pelaksanaan dan observasi, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, tes, dan catatan lapangan. Selanjutnya data yang telah terkumpul akan dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian penggunaan film kartun untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita siswa pada siklus I menunjukkan bahwa, persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 78,57% sedangkan pada siklus II terlaksana sebesar 92,80%, maka terjadi peningkatan sebesar 14,23%. Untuk skor ketercapaian siklus I sebesar 79,76, sedangkan pada siklus II sebesar 86,11, maka terjadi peningkatan sebesar 6,35. Ketuntasan klasikal pada siklus I mencapai 74,29% sedangkan pada siklus II sebesar 85,71%, maka terjadi peningkatan sebesar 11,42%. Semua kendala yang ada dapat diatasi dengan baik pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film kartun dapat meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat siswa kelas V SDN Balasklumprik I Surabaya.

Kata Kunci: media film kartun, kemampuan menyimak, cerita rakyat

Abstract: The purpose of this research was to describe the use of the cartoon movie media to enhance the story listening skills, to improve students learning outcomes the story listening, and to describe constraints that arise in learning listening story in the fifth graders of State Elementary School Balasklumprik I Surabaya. The research design using the design of classroom action research with research procedures: planning, execution and observation, and reflection. This research was consisted of two cycles. The data collection techniques used were observation, testing, and field notes. Furthermore, the data that has been collected will be analyzed qualitatively. The results of this research the use of cartoonmovie to increase students' listening skills story in the first cycle shows that, the success of learning proses was 78,57%, easibility the second cycle success was 92.80%, then increase of 14.23%. For achievement scores reached the first cycle of 79,76, while in the second cycle of 86,11, then an increase of 6,35. The class classical completeness in the first cycle reached was 74.29%, while in the second cycle was 85.71%, then an increase of 11.42% All existing constraints can be overcome by either the second cycle. Based on these results it can be concluded that the use of the cartoon movie media can improve the skills of listening folklore for fifth graders of State Elementary School Balasklumprik I Surabaya.

Keywords: cartoon movie media, gather ability, citizen story

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan identitas bangsa Indonesia. Bahasa Indonesia mempunyai peran sebagai sarana ilmu, seni sastra, dan pengungkap budaya menunjukkan bahwa bahasa Indonesia telah benar-benar menjadi wahana dalam penyampaian ilmu pengetahuan serta media untuk pengungkapan seni sastra dan budaya bagi semua warga Indonesia dengan latar belakang

budaya serta bahasa daerah yang berbeda (Alwi, dkk. 2003:3). Dari pernyataan tersebut jelas bahwa bahasa Indonesia sangat penting bagi perkembangan ilmu pengetahuan, sastra dan budaya bangsa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia mencakup empat aspek keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis (Tarigan, 1986:1). Keempat keterampilan tersebut sesuai dengan tujuan

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan pada jenjang pendidikan dasar bahwa pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulisan (Depdiknas, 2006:317).

Berkomunikasi secara lisan mencakup aktivitas menyimak dan berbicara, sedangkan berkomunikasi secara tulisan mencakup aktivitas membaca dan menulis. Kemampuan menyimak, berbicara, membaca, dan menulis harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Karena kemampuan-kemampuan tersebut menjadi tujuan utama pembelajaran bahasa Indonesia di jenjang pendidikan dasar agar siswa mampu berkomunikasi secara efektif dan efisien sehingga mampu meningkatkan kemampuan intelektual (Depdiknas, 2006:317-318). Jika keterampilan dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis sudah dimiliki oleh siswa dengan baik, akan mempermudah siswa dalam meningkatkan kemampuan intelektualnya.

Sebagaimana dikemukakan pada bagian depan, keterampilan pertama dalam berbahasa adalah kemampuan menyimak. Keterampilan menyimak sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, baik proses interaksi dan komunikasi diperlukan keterampilan berbahasa aktif, kreatif, dan produktif yang mana salah satu unsurnya adalah keterampilan menyimak yang bertujuan untuk menangkap dan memahami pesan ide serta gagasan yang terdapat pada materi atau bahasa simakan.

Seseorang mampu menerima informasi yang disampaikan secara lisan dengan baik, jika mampu menyimak informasi dengan baik pula. Keterampilan menyimak atau mendengarkan yang baik membuat siswa mampu memahami apa yang disampaikan oleh narasumber. Menyimak merupakan suatu keterampilan yang harus dipelajari seperti halnya berbicara, sehingga dalam proses pembelajaran keterampilan menyimak harus dilakukan dengan intensif agar siswa mampu menyimak dengan baik.

Sesuai dengan standar kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa kelas V semester 1 yaitu “Memahami penjelasan narasumber dan cerita rakyat secara lisan” dengan kompetensi dasar “Mengidentifikasi unsur cerita tentang cerita rakyat yang didengarnya” (Depdiknas, 2006:327). Dengan demikian siswa kelas lima sekolah dasar harus memiliki keterampilan menyimak dengan baik agar mampu mengidentifikasi unsur cerita yang didengar.

Kenyataan pada kelas V memperlihatkan kondisi yang kurang sesuai dengan harapan. Dari hasil observasi pada tanggal 10 September 2013 di SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya menunjukkan bahwa kemampuan siswa

dalam mengidentifikasi unsur cerita rakyat yang disimak masih rendah. Akibatnya dari 35 siswa kelas V di SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya, yang belum tuntas mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM 7,00), sebanyak 20 siswa atau 57%.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti berupaya memperbaiki pembelajaran menyimak yang sesuai dengan karakter siswa dan meningkatkan keterampilan menyimak siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Upaya yang dimaksud, adalah melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat dengan menggunakan media film kartun cerita rakyat.

Berdasarkan latar belakang yang uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya”. Penelitian ini menggunakan media film kartun dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V SDN Balasklumprik I Surabaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak cerita rakyat.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mendiskripsikan penggunaan media film kartun dalam pembelajaran menyimak cerita siswa kelas V SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya, hasil belajar menyimak cerita siswa kelas V SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya dengan menggunakan media film dan kendala-kendala yang muncul dalam pembelajaran menyimak cerita dengan menggunakan media film kartun pada siswa kelas V SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya.

Mata pelajaran bahasa Indonesia mencakup komponen kemampuan berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis (Depdiknas, 2006:318). Sehingga semua keterampilan berbahasa dalam pembelajaran bahasa Indonesia harus dikembangkan melalui kegiatan mengajar belajar bahasa Indonesia di dalam kelas.

Dalam pengajaran berbahasa lisan ada istilah mendengar, mendengarkan, dan menyimak. Ketiga istilah tersebut berkaitan makna tetapi berbeda arti. Mendengar diartikan sebagai menangkap bunyi (suara) dengan telinga, mendengarkan berarti mendengarkan sesuatu dengan sungguh-sungguh. Sedangkan menyimak berarti mendengarkan (memperhatikan) baik-baik apa yang diucapkan atau dibaca orang (Tarigan, 2000:2.5). Menyimak memiliki kesulitan lebih tinggi daripada mendengarkan, sehingga dalam menyimak diperlukan konsentrasi agar penyimak mampu menerima apa yang didengar dengan baik.

Keltner (dalam Hermawan, 2012:32) menyimpulkan bahwa menyimak merupakan sebuah proses pengalihan rangsangan secara konstan. Kita memusatkan pada satu rangsangan selama beberapa detik saja. Seperti pencarian sebuah objek oleh antena radar, indera manusia secara konstan melihat sepiintas kepada rangsangan yang datang untuk mendapatkan informasi yang menurut kita penting. Seseorang yang menyimak harus mampu menerima rangsang dengan baik agar mampu menerima informasi dengan baik pula.

Keterampilan menyimak cerita adalah kegiatan mendengarkan dengan penuh perhatian, apresiasi, dan interpretasi untuk memperoleh informasi dari segi unsur cerita di dalam karya sastra khususnya cerita rakyat.

Strickland (dalam Tarigan, 1986:29) menyimpulkan adanya sembilan tahap menyimak, mulai yang tidak berketentuan sampai pada yang amat bersungguh-sungguh. Kesembilan tahap itu adalah: (1) menyimak berkala, (2) menyimak dengan perhatian dangkal, (3) Setengah menyimak, (4) Menyimak serapan, (5) Menyimak sekali-sekali, (6) Menyimak asosiatif, (7) Menyimak dengan reaksi berkala, (8) Menyimak secara seksama, (9) Menyimak secara aktif.

Menurut Tarigan (1992:35) efektifitas menyimak bergantung kepada sejumlah faktor. Faktor-faktor yang menentukan keberhasilan menyimak dibagi menjadi empat yaitu (1) pembicara, (2) pembicaraan, (3) situasi, dan (4) penyimak.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan materi yang disampaikan guru kepada siswa agar siswa mampu memahami materi dengan lebih baik. Media pembelajaran dapat diperoleh dari lingkungan sekitar maupun sesuatu yang sengaja dibuat untuk proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat bermanfaat bagi guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Manfaat media pembelajaran yang didapat guru adalah memudahkan guru dalam memberi penjelasan dan guru tidak gampang lelah. Sedangkan bagi siswa adalah siswa dapat lebih termotivasi dalam belajar, lebih aktif, dan tidak merasa bosan serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

Ada beberapa jenis media pembelajaran yang biasa digunakan dalam proses pengajaran. Sudjana dan Rivai (1992:3) membagi jenis media pembelajaran menjadi empat, yaitu (1) media grafis, seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, (2) media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama, (3) media proyeksi seperti slide, film strips, film penggunaan OHP, (4) lingkungan seperti karyawisata, dan narasumber.

Film kartun adalah salah satu contoh media pembelajaran yang bersifat *audio-visual*. Film kartun merupakan gabungan dari gambar kartun yang diproyeksikan sedemikian rupa hingga menjadi gambar bergerak yang mempunyai cerita. Film kartun dapat disebut juga sebagai film animasi.

Film kartun adalah bentuk dari gambar animasi 2 Dimensi (2D). Kata animasi dapat juga berarti memberikan hidup sebuah objek dengan cara menggerakkan objek gambar dengan waktu tertentu (Sibero, 2008:9). Menurut Candra (dalam Pertiwi, 2012:1) animasi adalah sebuah rangkaian gambar atau obyek yang bergerak dan seolah-olah hidup. Animasi tidak hanya digunakan untuk hiburan saja, animasi dapat juga digunakan untuk media-media pendidikan, informasi, dan media pengetahuan lainnya.

Media film kartun dipilih sebagai upaya mengatasi masalah karena media film kartun (film kartun memiliki kelebihan antara lain: a) lebih mudah diingat penggambaran karakter yang unik, b) efektif langsung pada sasaran yang dituju, c) efisien sehingga memungkinkan frekuensi yang tinggi, d) lebih fleksibel mewujudkan hal-hal khayal, e) dapat diproduksi setiap waktu, e) dapat dikombinasikan dengan *live action*, f) kaya akan ekspresi warna (Waluyanto :2006).

Cerita rakyat adalah kebudayaan suatu kolektif yang tersebar dan diwariskan secara turun-temurun, di antara kolektif macam apa saja, secara tradisional dalam versi yang berbeda, baik dalam bentuk tulisan maupun contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (Danandjaja, 1997:2). Cerita rakyat adalah sesuatu yang dianggap sebagai kekayaan milik bangsa yang kehadirannya atas dasar keinginan untuk berhubungan sosial dengan orang lain.

Bascom (dalam Danandjaja, 2002:50) membagi cerita prosa menjadi tiga, yaitu (1) Mite (*Myth*), (2) legenda, dan (3) Dongeng. Di dalam cerita rakyat terdapat unsur-unsur yang harus dipahami oleh pendengar. Sedangkan Fang (1991:4-46) mengemukakan bahwa dongeng atau cerita rakyat sebagai karya sastra rakyat, terbagi kepada empat jenis cerita, yaitu: (1) cerita asal-usul; (2) cerita binatang; (3) cerita jenaka; dan (4) cerita pelipur lara. Cerita asal usul atau dongeng aetiologis adalah cerita rakyat yang tertua yang menerangkan asal-usul terwujud suatu benda, misalnya cerita asal-usul nama Surabaya. Cerita binatang adalah cerita rakyat yang sangat populer, yaitu cerita kehidupan yang tokohnya adalah binatang, misalnya cerita Kancil berlomba dengan Siput. Cerita jenaka adalah cerita yang membangkitkan tawa, kocak, lucu, dan menggelikan, misalnya cerita Si Kabayan di Jawa Barat. Cerita pelipur lara adalah suatu bentuk cerita rakyat yang dipakai untuk menghibur hati yang lara, duka nestapa, dan ceritanya

selalu tentang istana yang indah-indah perbuatannya, misalnya cerita Si Umbut Muda.

Unsur-unsur cerita yang harus dipahami siswa dalam pembelajaran adalah, (1) penokohan, menurut Jones (dalam Nurgiyantoro, 2010:165) penokohan adalah gambaran yang jelas tentang seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita, (2) latar atau *setting* merupakan latar peristiwa dalam fiksi, baik berupa tempat, waktu, maupun peristiwa, yang memiliki fungsi fisik dan fungsi psikologis (Aminuddin, 2011:67), (3) alur, menurut Stanton (dalam Nurgiyantoro, 2010:113) menyatakan bahwa alur adalah cerita yang berisi tentang urutan kejadian yang hanya disimbolkan sebagai sebab akibat, suatu peristiwa menyebabkan peristiwa yang lain atau suatu peristiwa disebabkan oleh peristiwa yang lain (4) amanat, menurut Kenny (dalam Nurgiyantoro, 2010:321), biasanya dimaksudkan sebagai suatu saran yang berhubungan dengan ajaran moral tertentu yang bersifat praktis, yang dapat diambil (dan ditafsirkan) lewat cerita yang bersangkutan dan (5) tema, menurut Aminuddin (2011:91), tema merupakan ide yang digunakan pengarang untuk memaparkan karya fiksi yang diciptakannya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Film Kartun untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Cerita Siswa Kelas V SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya” adalah penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif karena mendeskripsikan semua data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan tes hasil belajar dalam bentuk kata-kata yang digunakan untuk melengkapi gambaran yang diperoleh dari analisis data kuantitatif.

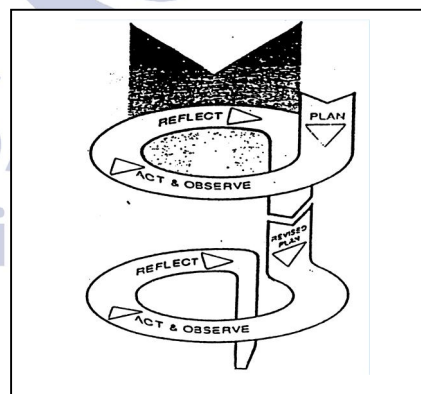
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), menurut Mulyasa (2011:11), penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan (*treatment*) yang sengaja dimunculkan. Dalam penelitian tindakan kelas ini dilakukan oleh guru sebagai peneliti dan penanggung jawab penuh. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini menggunakan model siklus. Dalam setiap siklus terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan tindakan dan observasi, serta refleksi (Kemmis dan tagart dalam Arikunto, 2006:16). Dalam pelaksanaannya apabila pada siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditentukan, perencanaan dan pelaksanaan tindakan dapat dilakukan lagi pada siklus ke II, begitu seterusnya

hingga target yang diinginkan tercapai dengan kriteria yang tercantum

Subjek penelitian ini adalah siswa dan guru kelas VA SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya yang terdiri atas 35 siswa yakni 21 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VA SDN Balasklumprik I No.434 Wiyung Surabaya yang beralamat di Jln. Raya Balasklumprik No. 125 Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. beralamat di Jln. Raya Balasklumprik No. 125 Kecamatan Wiyung Kota Surabaya. Alasan pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan-pertimbangan sebagai berikut: (1) Terdapat permasalahan di kelas V, yaitu keterampilan menyimak cerita rakyat siswa masih rendah. (2) Kepala sekolah memberikan izin untuk melakukan penelitian. (3) Para guru di SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya bersedia memberikan bantuan untuk melaksanakan penelitian.

Menurut Arikunto (2006:3) penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencerminan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. PTK ini bertujuan untuk meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran dikelas. Dimana setiap siklus ada empat tahapan, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, 2006:16). yaitu penelitian tindakan dipandang sebagai suatu siklus spiral. Setiap siklus terdiri dari rencana (*planning*); tindakan (*action*); pengamatan (*observation*); dan refleksi (*reflecsion*). Langkah pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, tindakan, pengamatan dan refleksi.



Spiral Siklus Penelitian Tindakan Kelas
(Diadopsi dari Kemmis dalam Arikunto, 2006:43)

Dalam pengumpulan data yang dibutuhkan, penulis menggunakan berbagai macam teknik pengumpulan data yang dianggap sesuai dengan kondisi objek pengamatan. Adapun teknik pengumpulan data pada pengamatan ini melalui : (1) Observasi yaitu pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat

indra (Arikunto, 2006:156). (2) Tes adalah sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden. (3) Catatan lapangan dilakukan untuk memperoleh data tentang hal – hal yang terjadi pada waktu berlangsungnya pembelajaran. (4) Dokumen merupakan barang-barang tertulis. benda yang diselidiki penenliti dalam metode dokumentasi berupa benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian dan sebagainya (Arikunto, 2006:158).

Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya mudah dan hasilnya baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2006:149). Adapun instrumen yang penelitian yang disiapkan oleh yaitu berupa: (1) Lembar observasi aktivitas guru. (2) Lembar tes hasil belajar siswa. (3) Catatan lapangan.

Analisis data merupakan proses mencari dan mengatur secara sistematis dan urut hasil wawancara, catatan lapangan, angket, catatan anekdot dan bahan-bahan lain yang telah di himpun oleh peneliti. Pekerjaan analisis meliputi kegiatan mengerjakan data; menata data; membagi menjadi satuan-satuan yang dapat di kelola; mensintensiskannya; mencari pola; menemukan apa yang penting dan apa yang akan peneliti laporkan (Bogdan dan Biklen, 1982). Analisis ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a) Rumus presentase keterlaksanaan RPP

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Aktivitas yang terlaksana}}{\text{keseluruhan aktivitas}} \times 100\%$$

- b) Skor ketercapaian dalam aktivitas pembelajaran

$$\text{Skor} = \frac{\text{total skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam Faisal (1982:258)

Data yang diperoleh setelah siswa mengerjakan lembar kerja siswa dan lembar evaluasi, kemudian diolah menggunakan rumus rata-rata. Analisis dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a) Menilai hasil siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Dalam Faisal (1982:258)

- b) Mencari rata-rata pemerolehan KKM pada setiap siklus

$$\text{rata - rata} = \frac{\text{jmlh semua skor pemeroleh KKM}}{\text{jmlh seluruh siswa pemeroleh KKM}}$$

Dalam Faisal (1982:258)

- c) Mencari ketuntasan belajar siswa
Rumus persentase:

$$T = \frac{X}{N} \times 100 \%$$

Keterangan:

T = Prosentase ketentusan

X = Jumlah nilai siswa yang berhasil

N = Jumlah siswa

(Djamarah, 2005:263)

Dengan kriteria :

90 % - 100 % = sangat baik

80 % - 89% = baik

65% - 79 % = cukup

55% - 64% = kurang

< 55% = sangat kurang

(Purwanto, 2010:82)

Penelitian ini meneliti ketercapaian tujuan kinerja guru dan siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media film kartun. Indikator ketercapain tujuan kinerja guru dan siswa meliputi: (1) Aktivitas guru dalam kegiatan persentase keterlaksanaan pembelajaran mencapai keberhasilan $\geq 80\%$ dengan nilai ketercapaian ≥ 80 . (2) Siswa secara klasikal telah belajar tuntas, jika keberhasilan belajar siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 mencapai 80%. Sedangkan nilai rata-rata siswa yang memperoleh KKM ≥ 75 . (Arikunto, 2006:344). (3) Segala bentuk kendala yang muncul dapat teratasi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada pembahasan hasil penelitian ini akan di analisis peningkatan pelaksanaan pembelajaran, hasil belajar siswa dan kendala selama proses pembelajaran siklus I dan II dengan menggunakan media film kartun.

Dari deskripsi data hasil penelitian dapat dijelaskan lebih lanjut hal-hal sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 1, guru melaksanakan 16 kegiatan dari 21 kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang tidak terlaksana yaitu:

- Guru tidak mengabsen kehadiran siswa
- Guru tidak menginformasikan kegiatan-kegiatan yang akan dilaksanakan selama pembelajaran
- Guru tidak menjelaskan alur cerita

- d) Guru tidak memberi kesempatan siswa untuk menanyakan hal yang kurang dimengerti
- e) Guru tidak menyimpulkan pembelajaran bersama siswa.
- f) Guru kurang menguasai kelas, karena masih banyak siswa yang bercanda.

Pada pelaksanaan pembelajaran siklus I pertemuan 2, guru melaksanakan 17 kegiatan dari 21 kegiatan pembelajaran. Kegiatan yang tidak terlaksana yaitu

- a) Guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran
- b) Guru tidak menyampaikan materi yang akan dipelajari
- c) Guru tidak mendemonstrasikan cara menentukan tokoh cerita
- d) Guru tidak memberi umpan balik terhadap hasil kerja siswa

Sedangkan hambatan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran dengan menggunakan media film kartun adalah:

- 1) Media film kartun yang digunakan durasinya terlalu lama
- 2) Pembelajaran sedikit terganggu karena jam pelajaran bertepatan dengan waktu istirahat kelas rendah dan suara alat tukang yang dipakai untuk renovasi sekolah.

Pada siklus II pertemuan 1 yaitu guru tidak menyampaikan tujuan pembelajaran dan guru juga tidak mendemonstrasikan cara menentukan amanat dalam cerita. Pada siklus I pertemuan 2 hampir semua kegiatan dapat terlaksana dengan baik, guru hanya tidak mengabsen kehadiran siswa. Selama kegiatan pembelajaran siklus II pertemuan 1 dan pertemuan 2 guru tidak mengalami hambatan yang berarti, semua kendala dapat teratasi dengan baik.

Selama kegiatan pembelajaran siswa mengikuti dengan tertib dan antusias, karena film yang digunakan cerita rakyat dari daerah lain, sehingga siswa lebih tertarik untuk melihatnya. Hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II mengalami peningkatan, walaupun cerita yang disajikan belum pernah mereka dengar, siswa mampu mengidentifikasi unsur cerita rakyat dengan baik, sehingga penelitian berakhir di siklus II.

Tabel 1

Perbandingan persentase keterlaksanaan pembelajaran siklus I dan II

Aspek peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Keterlaksanaan Kegiatan Pembelajaran Guru	78,57%	92,80%	Meningkat

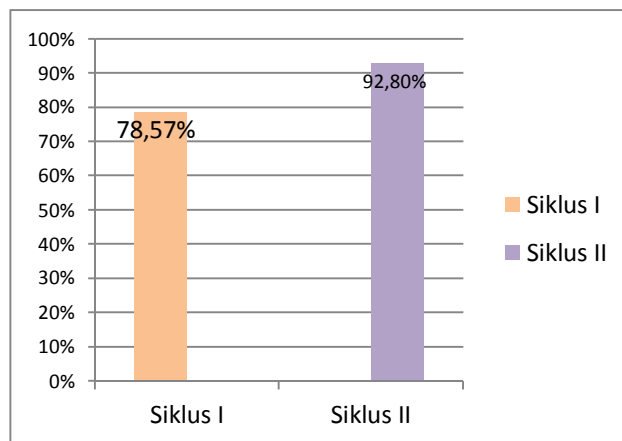


Diagram 1
Data Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran Menggunakan Media Film Kartun

Tabel 2
Perbandingan Skor Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Aspek peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Skor Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran	79,76	86,11	Meningkat

Berikut ini diagram perbandingan skor ketercapaian pembelajaran yang terjadi antara siklus I dan siklus II:

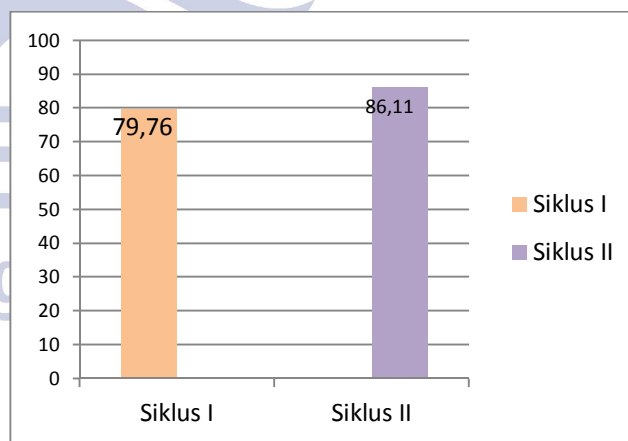


Diagram 2
Perbandingan Skor Ketercapaian Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Dari tabel dan diagram di atas, dapat dilihat bahwa kemampuan guru mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun dapat dilaksanakan oleh guru dengan

baik. Rata-rata persentase keterlaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media film kartun meningkat 14,23%, dari 78,57% pada siklus I menjadi 92,80% pada siklus II. skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran juga meningkat sebesar 6,35 dari 79,76 pada siklus I menjadi 86,11 pada siklus II. Peningkatan keterlaksanaan pembelajaran dan skor ketercapaian pelaksanaan pembelajaran dilakukan untuk perbaikan berdasarkan refleksi yang dilakukan setelah pelaksanaan dan observasi pada siklus I.

Pada siklus I pelaksanaan pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan penelitian, setelah kegiatan refleksi maka diambil suatu tindakan untuk memperbaiki pembelajaran yang dilakukan oleh guru ke siklus berikutnya yaitu siklus II. Dan pada siklus II pelaksanaan pembelajaran telah mencapai indikator keberhasilan.

2. Hasil Belajar Siswa

Tabel 3
Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nilai Objektif	Nilai Subjektif	Nilai Akhir (NA)	Keterangan	
					T	TT
1	YA	70	80	75	✓	
2	AWC	50	60	55		✓
3	AFR	80	80	80	✓	
4	ARAN	90	73	81,5	✓	
5	ARP	80	93	86,5	✓	
6	BWKS	100	100	100	✓	
7	CPA	70	73	71,5	✓	
8	BOF	80	73	76,5	✓	
9	DRH	80	73	76,5	✓	
10	DAP	40	80	60		✓
11	DNH	60	80	70	✓	
12	IPWP S	70	87	78,5	✓	
13	JF	70	73	71,5	✓	
14	KAS	60	67	63,5		✓
15	MH	90	80	85	✓	
16	NFE	70	73	71,5	✓	
17	NNJ	30	60	45		✓
18	PON	100	100	100	✓	
19	RA	90	87	88,5	✓	
20	RAA	70	73	71,5	✓	
21	ZIH	80	100	90	✓	
22	MAS	60	67	63,5		✓
23	RDA	60	73	66,5		✓
24	AF	50	47	48,5		✓
25	ARSA	80	80	80	✓	
26	DAC	90	87	88,5	✓	
27	GRK	90	67	78,5	✓	
28	IR	60	73	66,5		✓
29	MRP	80	93	86,5	✓	
30	MAP	70	80	75	✓	
31	NOE	80	87	83,5	✓	
32	RSBP	40	67	53,5		✓

33	YA	90	67	78,5	✓	
34	VIP	70	73	71,5	✓	
35	DARS	90	73	81,5	✓	
Jumlah		2540	2706	2619,5		
Rata-rata		72,57	77,31	74,84		
Persentase					74,29%	25,71%

Tabel 4
Hasil Belajar Siswa Siklus II

No.	Nama Siswa	Nilai Objektif	Nilai Subjektif	Nilai Akhir (NA)	Keterangan	
					T	TT
1	YA	90	53	71,5	✓	
2	AWC	70	73	71,5	✓	
3	AFR	70	80	75	✓	
4	ARAN	70	80	75	✓	
5	ARP	90	93	91,5	✓	
6	BWKS	90	93	91,5	✓	
7	CPA	70	93	81,5	✓	
8	BOF	90	60	75	✓	
9	DRH	80	80	80	✓	
10	DAP	90	93	91,5	✓	
11	DNH	80	87	83,5	✓	
12	IPWPS	90	80	85	✓	
13	JF	90	60	75	✓	
14	KAS	90	67	78,5	✓	
15	MH	80	87	83,5	✓	
16	NFE	80	87	83,5	✓	
17	NNJ	60	67	63,5		✓
18	PON	100	100	100	✓	
19	RA	90	93	91,5	✓	
20	RAA	90	73	81,5	✓	
21	ZIH	100	93	96,5	✓	
22	MAS	60	87	73,5	✓	
23	RDA	60	80	70	✓	
24	AF	90	53	71,5	✓	
25	ARSA	90	80	85	✓	
26	DAC	70	87	78,5	✓	
27	GRK	70	53	61,5		✓
28	IR	70	60	65		✓
29	MRP	80	87	83,5	✓	
30	MAP	80	73	76,5	✓	
31	NOE	70	80	75	✓	
32	RSBP	80	53	66,5		✓
33	YA	80	67	73,5	✓	
34	VIP	70	67	68,5		✓
35	DARS	90	80	85	✓	
Jumlah		2820	2699	2759,5		
Rata-rata		80,57	77,11	78,84		
Persentase					85,71%	14,29%

Di bawah ini tabel perbandingan nilai pemeroleh KKM dan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang terjadi antara siklus I dan siklus II:

Tabel 5
Nilai Rata-rata Pemeroleh KKM
Siklus I dan Siklus II

Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Rata-rata Nilai Pemeroleh KKM	80,28	81,15	Meningkat

Berikut ini diagram perbandingan skor nilai rata-rata pemeroleh KKM yang terjadi antara siklus I dan siklus II:

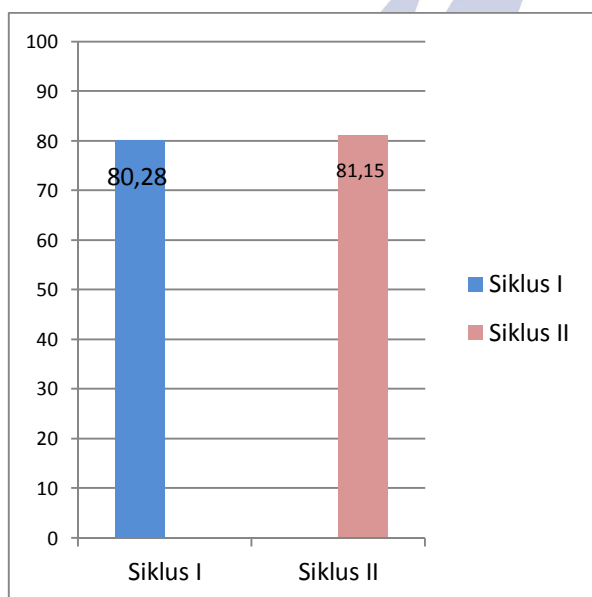


Diagram 3
Perbandingan Nilai Rata-rata Pemeroleh KKM
Siklus I dan Siklus II

Tabel 6
Perbandingan Ketuntasan Klasikal
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aspek Peningkatan	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Persentase Ketuntasan Klasikal	74,29%	85,71%	Meningkat

Berikut ini diagram perbandingan ketuntasan klasikal hasil belajar siswa yang terjadi antara siklus I dan siklus II.

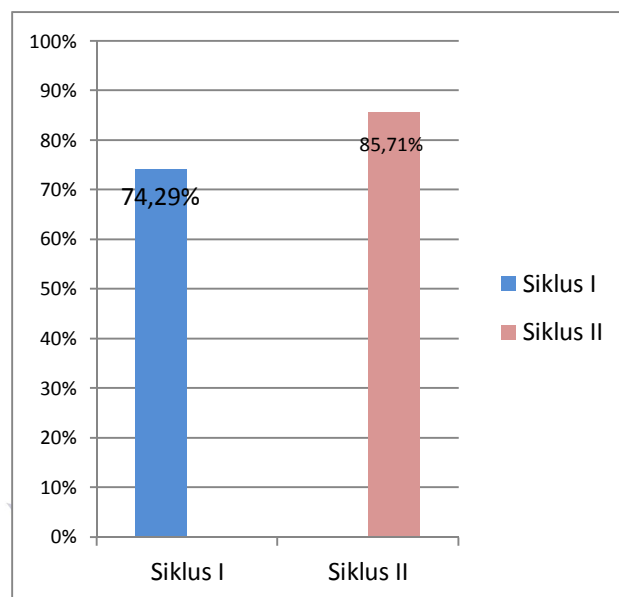


Diagram 4
Perbandingan Ketuntasan Klasikal
Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Diagram di atas menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun dapat dilaksanakan guru dengan baik. Nilai rata-rata pemeroleh KKM dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media film kartun meningkat dari siklus I sebesar 80,28 menjadi 81,15 pada siklus II. Dan Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media film kartun meningkat dari siklus I sebesar 74,29% menjadi 85,71% pada siklus II.

3. Kendala-Kendala Selama Proses Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran

Pada pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film kartun, terdapat beberapa kendala yang terjadi, antara lain:

- Siswa kurang konsentrasi dan fokus dalam menerima materi pelajaran yang disampaikan guru dan menyimak film, hal ini disebabkan oleh keadaan bising dari kegiatan renovasi sekolah selain itu juga karena kegaduhan siswa kelas lain yang berkerumun diluar kelas karena tertarik dengan media yang digunakan, sehingga pembelajaran sedikit terganggu. Untuk mengatasinya kelas dipindah agak jauh dari tempat renovasi dengan meminjam kelas lain.
- Perhatian siswa pada saat menyimak cerita kurang serius, hal ini disebabkan karena siswa melihat kejadian lucu yang ada di film. Sehingga siswa terlebih dahulu diberi pengertian bahwa kejadian lucu tersebut tidak perlu ditertawakan cukup diperhatikan

saja. Untuk mengatasinya guru mengulang kembali tanyangan adegan dalam film.

- c. Awal pembelajaran siswa terlihat tidak berminat mengikuti kegiatan pembelajaran karena kegiatan pembelajaran mendengarkan cerita rakyat yang mungkin sangat membosankan dikarenakan pada siklus I durasi film sangat lama. Untuk mengatasinya guru memperpendek durasi film dan menggunakan cerita yang berbeda dari siklus I.

Pembahasan

Hasil observasi pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film kartun pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan. Pelaksanaan pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan media film kartun dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dua kali pertemuan. Pada siklus I pelaksanaan kegiatan pembelajaran diperoleh rata-rata persentase 78,57%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus I, terlihat bahwa masih ada beberapa kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru kurang maksimal diantaranya adalah guru kurang membimbing siswa dalam mengerjakan LKS. Guru juga tidak memperhatikan durasi waktu pembelajaran dengan baik, hal ini terlihat dari durasi film yang terlalu lama.

Pada siklus II guru melakukan perbaikan pada aspek-aspek yang pelaksanaannya kurang baik, yang telah dilaksanakan pada siklus sebelumnya. Pada pelaksanaan pembelajaran siklus II, guru telah melaksanakan kegiatan dengan sangat baik.

Pembelajaran mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film kartun bertujuan untuk meningkatkan kemampuan menyimak siswa. Penggunaan media film kartun diharapkan dapat membantu siswa untuk meningkatkan konsentrasi siswa dalam menyimak sehingga siswa akan lebih mudah mengidentifikasi unsur cerita. Pada pembelajaran siklus I menunjukkan bahwa dari 35 siswa yang mengikuti pembelajaran, ada 26 siswa yang mendapatkan nilai sama atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Indikator keberhasilan ketuntasan klasikal belum tercapai sehingga penelitian berlanjut ke siklus II.

Setelah adanya perbaikan pada kinerja guru dan media, maka hasil belajar siswa dalam mengidentifikasi unsur cerita dengan menggunakan media film kartun meningkat. Pada siklus II menunjukkan bahwa dari 35 siswa yang mengikuti pembelajaran, ada 30 siswa yang mendapatkan nilai sama atau di atas KKM yang telah ditentukan yaitu 70. Pada siklus II indikator keberhasilan ketuntasan klasikal telah tercapai.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian, pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun di kelas VA SDN Balasklumprik I No.434 Surabaya, maka dapat disimpulkan bahwa hasil rata-rata persentase aktivitas guru berdasarkan pada masing-masing persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran setiap siklus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata persentase keterlaksanaan aktivitas pembelajaran yaitu 78,57% meningkat 14,23%, menjadi 92,80% pada siklus II.

Hasil skor rata-rata ketercapaian pelaksanaan RPP dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media film kartun mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I skor rata-rata ketercapaian pelaksanaan RPP yaitu 79,76 meningkat 6,35 poin, menjadi 86,11 pada siklus II.

Penggunaan film kartun sebagai media belajar Bahasa Indonesia kelas V SD dalam materi mengidentifikasi unsur cerita sangat efektif, karena siswa lebih antusias dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Serta hasil belajar pun dapat tercapai dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pemerolehan KKM (nilai di atas KKM dan sama dengan KKM) yang mengalami kenaikan dari siklus I 80,28 menjadi 81,15 pada siklus II.

Penggunaan media film kartun dalam pembelajaran Bahasa Indonesia juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, hal ini dapat dilihat dari persentase keberhasilan ketuntasan klasikal pada siklus I sampai siklus II. Pada siklus I rata-rata ketuntasan klasikal yaitu 74,29% meningkat 11,42%.

Kendala-kendala dalam proses pembelajaran dapat teratasi dengan baik. Hal ini terlihat dari perbaikan kegiatan pembelajaran dari siklus I dan siklus II. Kegiatan pembelajaran siklus II terlaksana dengan lebih tertib dan baik daripada siklus I. Siswa juga mengikuti pembelajaran dengan baik.

Saran

Dari hasil penelitian yang telah dipaparkan diatas agar proses pembelajaran menyimak dengan menggunakan media film kartun lebih efektif dan memberikan hasil yang maksimal bagi siswa, maka dapat disampaikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Guru hendaknya memberikan variasi-variasi dalam pembelajaran menyimak, salah satunya dengan penggunaan media film kartun untuk menambah minat

siswa dalam belajar. Selain itu apabila guru melaksanakan pembelajaran yang berkaitan dengan menyimak menggunakan media film kartun hendaknya guru mempersiapkan media tersebut dengan sebaik-baiknya, mempertimbangkan kondisi kelas yang akan digunakan serta kemampuan guru, isi cerita, dan durasi film yang digunakan. Hal ini harus diperhatikan supaya pembelajaran menulis yang dilakukan dapat berjalan efektif dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menyimak.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya menyediakan media-media yang diperlukan dalam penyelenggaraan pembelajaran, hal ini berkaitan dengan penggunaan media yang sangat disarankan dalam setiap kegiatan pembelajaran, salah satu media tersebut adalah dengan menyediakan film kartun beserta peralatan yang dibutuhkan untuk memutar film agar dapat mempermudah siswa dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru, khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran menyimak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin. 2001. *Pengantar Apresiasi Karya Sastra*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Pengantar Penelitian: Prosedur Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
- Depdikbud. 2006. *Kurikulum Pendidikan Dasar 2006 (KTSP)*. Jakarta: Dirjen Dikti.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fang, Liau Yock. 1991. *Sejarah Kesusasteraan Melayu Klasik 1*. Singapura: Pustaka Nasional.
- Faisal, Sanapiah. 1982. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hermawan, Herry. 2012. *Menyimak, Keterampilan Berkomunikasi yang Terabaikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jogjakarta: Gajah Mada University Press.
- Pertiwi, Dwaya Yolanda. 2012. *Media Pembelajaran Kosakata Bahasa menggunakan Film Kartun* (Online) (<http://multimediapembelajaran.blogspot.com/2012/10/media-pembelajaran-kosakata-bahasa.html>) diakses 21 Januari 2013).
- Purwanto, M. Naglim. 2010. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya Offset.
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Tarigan, Henry Guntur. 2000. *Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya : Unesa University Press.
- Waluyanto. 2006. *Perancangan Film Kartun Berbasis Sel (Cel Animation)*, (Online), (<http://www.tokoanimasi.com>, diakses 15 Oktober 2013)